

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

S o m m a i r e

INTRODUCTION 2

Menu principal	2
Mode de jeu	3
Commandes	4
Écran de jeu	6
Enregistrer	7
Compétences de ninja	8

CONTRÉES TÉNÉBREUSES 8

Menu	8
Karma.....	8
Épreuves ninja	9
Combats de clans	9

ÉQUIPE & CRÉDITS 10

Conception du manuel : Ayako Miyashita
Toutes les captures d'écran proviennent d'une version de développement.
Le produit final peut différer légèrement des images présentées.

©2012-2013 TECMO KOEI GAMES Co., Ltd. & Team NINJA. Tous droits réservés.

Rendez-vous à l'adresse URL ci-dessous pour remplir notre questionnaire produit :

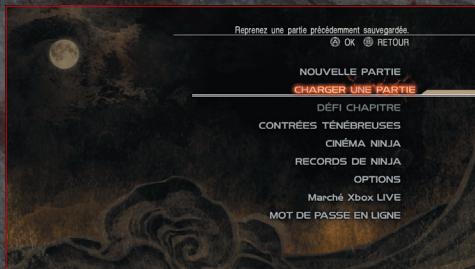
<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/ng3re/>



INTRODUCTION

Menu principal

Appuyez sur **○** depuis l'écran-titre pour afficher le menu principal.



NOUVELLE PARTIE	Démarrez une nouvelle partie.
CHARGER UNE PARTIE	Reprenez une partie précédemment sauvegardée.
DÉFI CHAPITRE	Mesurez-vous à l'un des chapitres du jeu.
CONTRÉES TÉNÉBREUSES	Créez et personnalisez un ninja inconnu pour combattre en ligne. Le jeu en ligne nécessite une connexion à Internet (voir p. 8).
CINÉMA NINJA	Visionnez les vidéos du cinéma ninja.
RECORDS DE NINJA	Consultez votre progression et votre rang dans le classement.
OPTIONS	Modifiez les paramètres du jeu.
Marché Xbox LIVE	Connectez-vous au Marché Xbox LIVE.
MOT DE PASSE EN LIGNE	Merci de saisir un mot de passe pour accéder aux fonctionnalités en ligne. NON UTILISÉ DANS LA VERSION JEUX À LA DEMANDE.

Ce jeu est compatible avec Xbox SmartGlass.
Merci de consulter le site suivant pour en savoir plus :
Xbox SmartGlass
<http://www.xbox.com/fr-FR/smartglass>

Mode de jeu

Vous devrez choisir un mode de jeu au début de la nouvelle partie. Le niveau de difficulté dépend du mode de jeu sélectionné. Vous pouvez changer de mode de jeu en cours de partie si le niveau vous paraît trop élevé.

HÉROS	Triompez de vos ennemis pour remporter la victoire ! Recommandé aux amateurs occasionnels de jeux d'action. Assistance en cours de partie active.
NORMAL	Devenez un véritable ninja en prouvant votre maîtrise du katana. Recommandé aux amateurs de jeux d'action.
DIFFICILE	Les véritables ninjas doivent d'abord apprendre à souffrir. Mesurez vos compétences en prenant part aux combats les plus éprouvants. Une fois la partie commencée, le mode de jeu ne peut plus être modifié.



Commandes

Ce jeu prend en charge la fonctionnalité de vibration de la manette. Utilisez des combinaisons de touches afin de réaliser des combos. Au cours du jeu, vous pourrez exécuter différentes actions tactiques comme des escalades Kunai ou des Plongées du faucon. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour exécuter ces actions.

* La configuration des touches peut être modifiée depuis le menu des options (voir p. 2).



LB Gâchette haute gauche

Viser

L Stick analogique gauche

Déplacer le personnage

Touché haut

Changer d'arme & Ninpo

Touché bas

Liste des coups

Touche BACK

Compétences de ninja
(voir p. 7)

Touche START

Menu pause

Gâchette gauche

Parer

(+ **L** stick analogique
gauche) Glisser

Gâchette droite

Tirer

**Gâchette
haute droite**

Centrer la caméra

Stick analogique droit

Contrôle de la caméra
(en visant) Déplacer le réticule

**Appui sur le stick
analogique droit**

(maintenir) Détecter le chemin

X

Attaque rapide

Y

Attaque puissante
(maintenir) Technique ultime
(dans certains cas) Morsure de l'acier

B

Shuriken

Y + B

(lorsque la jauge Ki est en surbrillance)
Ninpo

A

Sauter

Écran de jeu

Performances martiales

Karma reçu pour votre performance au combat en fonction de vos actions, comme l'élimination d'ennemis les uns à la suite des autres, etc.



Karma

Score de karma actuel. Accumulez du karma en venant à bout de vos ennemis ou en effectuant certaines actions. Vous pourrez ensuite l'utiliser pour améliorer votre personnage.

Jauge de vie (barre supérieure)

État de santé de votre personnage. La partie prendra fin si la jauge se vide entièrement. Elle se recharge lorsque tous les ennemis ont été vaincus ou lorsque vous atteignez un point de passage.

Jauge Ki (barre inférieure)

Son niveau augmente selon le type d'attaque utilisé. Lorsqu'elle est en surbrillance, appuyez simultanément sur **Y** et **B** pour lancer un ninpo.

Enregistrer

● Enregistrement du mode Histoire

Au cours de l'histoire, vous pouvez sauvegarder votre progression à l'un des points de sauvegarde.

● Points de sauvegarde

Approchez-vous des faucons qui apparaissent au cours du jeu et appuyez sur **B** pour sauvegarder votre progression. Une telle sauvegarde vous permettra en outre de vous régénérer.

* Vous devez disposer d'au moins 260 Ko (100 Ko pour les données de sauvegarde système + 160 Ko pour les données de sauvegarde du jeu) d'espace disponible sur le disque dur de votre Xbox 360 pour pouvoir sauvegarder votre partie.



COMPÉTENCES DE NINJA

Le karma s'obtient en tuant des ennemis et en accomplissant certaines actions en cours de partie. Il est utilisé pour améliorer les armes, le ninpo, la santé maximale, etc. Il permet aussi d'accéder à de nouveaux coups.

Note : ces améliorations ne s'appliquent qu'au personnage en cours d'utilisation.

● Améliorer votre personnage

- ① Appuyez sur **○** pour accéder à l'écran de Compétences de ninja.
- ② Choisissez les compétences ou les améliorations que vous souhaitez apprendre.



CONTRÉES TÉNÉBREUSES

Dans les Contrées ténèbreuses, le joueur incarne un ninja inconnu, relevant des défis et mettant à l'épreuve d'autres joueurs en ligne afin de gagner en karma et ainsi devenir un ninja légendaire, tout comme Ryu Hayabusa.

* Jouer en ligne nécessite un accès internet à haut-débit et un compte Xbox LIVE.

Menu

Sélectionnez « CONTRÉES TÉNÉBREUSES » depuis le menu principal pour afficher le menu.



ÉPREUVES NINJA

Mettez vos compétences à l'épreuve et relevez des défis seul ou à l'aide d'un autre joueur (voir p. 9).

COMBAT DE CLANS

Combats pouvant opposer jusqu'à 8 joueurs (voir p. 9).

COMPÉTENCES DE NINJA

Dépensez votre karma pour apprendre de nouvelles compétences, acquérir de nouvelles armes, etc.

PERSONNALISER

Changez l'apparence de votre ninja et affectez les compétences gratuites.

ENTRAÎNEMENT

Perfectionnez vos compétences et devenez un meurtrier plus accompli.

STATUT

Indique votre statut actuel.

Karma

Le karma s'obtient en tuant un ennemi avec un ninpo ou une technique ultime, ou en accomplissant certaines actions en cours de jeu.
Il permet ensuite d'acheter des compétences, des armes, etc.

Épreuves ninja

Relevez des défis variés et devenez un ninja légendaire. Vous pouvez les relever seul ou avec l'aide d'un autre joueur.

Libre à vous d'utiliser votre propre ninja ou d'en choisir un parmi une sélection de personnages !



ÉPREUVES SOLO

Relevez un défi seul.

ÉPREUVES CO-OP

Faites équipe avec des joueurs du monde entier et relevez un défi.

C combats de clans

Ce mode permet à huit joueurs répartis en deux équipes (clans) de s'affronter pour la suprématie.

Jauge de vie/Ki

Niveaux de vie et Ki actuels.

Informations sur la bataille

Score et événements du match en cours.



Informations sur karma

Karma obtenu par le joueur.

Icône de compétence

Compétence gratuite choisie pour chaque arme (voir p. 8).

Contrat des ténèbres

Une mission particulière que le joueur se doit d'accomplir.

Tous les combats de clans démarrent comme des combats en équipe, mais des ordres donnés en cours de partie peuvent modifier les règles.

ÉQUIPE & CRÉDITS

Producteur
YOSUKE HAYASHI

Réalisateur
FUMIHIKO YASUDA

Chef de projet
TAKANORI GOSHIMA

Directeur artistique
MASAHIRO NOSE
KENICHIRO NAKAJI

Réalisateur adjoint
HIDEHIKO NAKAJIMA

Responsables ingénierie
SHUHEI SHIOTA
SHUHEI SATO

Responsables de conception des phases d'action
MOTOI TANAHASHI
HIROYUKI NISHI
MAKOTO ISHIZUKA

Responsables ingénierie en ligne
YASUHIRO NAKAMOTO
TOSHIKI KUBOTA

Responsable de l'animation
KOSUKE WAKAMATSU

Responsable conception artistique (personnages)
NOZOMU SUGIYAMA

Responsable conception artistique (environnements)
JUNKO TSUJI
KAI SHIBUSA

Responsable conception de l'interface utilisateur
HIROMI Baba

Responsable cinématiques temps réel
YOSHINORI KOBAYASHI

Reponsables effets visuels
JIRO YOSHIDA
TAKAMITSU WATANABE

Responsable technico-artistique
NAOYA OKAMOTO

Responsable son et musique
TAKASHI YOSHIDA

Producteur et réalisateur (international)
PETER GARZA

Chef de projet adjoint
TAKAYUKI NISHIKAWA

Chef de studio
YOSHINORI UEDA

Ingénierie
MASAKI FUJITA
MIKIYASU KAMBAYASHI

TAKAHIRO SUZUKI
TOMOYA ICHIKAWA

MIZUKI YAMAMOTO
SHIMPEI INATO

TAKAHIRO IMANAGA
HIROYA USUDA

KENICHI UCHIYAMA
SHINYA OKADA

KAZUO IWANA
KENICHI SAITO

TAIHEI OBARA
MASANAO KIMURA

KOJIRO SEINO

KATSUYUKI OKURA
YUTARO TAKAHASHI
HIROTAKA KATAOKA

KENICHI ASAMI
TAKESHI SAWATARI
TAKAYUKI TERUYA
YOSHIO TANIDE
YOSHIIHIRO KIMURA

HIROFUMI FUJIMOTO
ATSUSHI OTA

IA des ennemis et conception des combats

YUSUKE TANAKA
JUNPEI IDE
RYUSUKE KANDA
GAKU ARAI

HIROYUKI SAKAMOTO

Conception des niveaux
HAYATO SHIBUYA
NAOKI TAMURA
KAZUTERU SHIBASAKI
MOTOHIRO SHIGA

Gestion de la caméra
TETSUYA NITTA

MASAКАZU HIRAYAMA

Animation
TOSHIAKI KONDO

HIDEKI SAITO
RYOJI ABE
IKUO HARIGAI

MASAYUKI FUKUSHIMA
TAKAHIRO KUWAHARA
KENTA KAWANO
YOSHIKATSU YOSHIZAWA
YASUHIKO SHIMIZU

Conception des personnages
HIROHISA KANEKO

YOSHIO HORIUCHI
HIDEAKI TAKAHASHI
KAZUNORI KODAMA
YASUAKI SUZUKI
TATSUYA UCHIDA
NOZOMI FURUTA
MACHIKO HARA

Conception des environnements
ETSUKO AKIYAMA

RIE IIJIMA
YASUOKI INUBUSE
KAORI KOBAYASHI
RIE MOTONARI
MIYUKI MOMOSE
HIROYUKI KATO
TOMOYO SUZUKI

Conception de l'interface utilisateur

MASAYUKI SASAMOTO
YUKI NAKAJIMA
KAZUTOSHI KANKE
TSUYOSHI NIHEI
AKIHIKO KURAMOCHI

KAZUHIRO HIGUCHI

YUKIO MARUYAMA

Cinématiques en temps réel

DAISUKE INARI
SHUICHI OKADA
KAZUHIRO NISHIMURA

Effets visuels

KAZUAKA KATO
NAOKI YAMAMOTO
TAKEHICO KANAOKA
KAZUO OSADA

YASUYUKI SATO
KAZUYA FUJII

OSAMU YAZU

Art technique
MASARU UEDA

Conception audio

SHUNICHI SHIGEMATSU
MAKOTO HOSOI
HIDEHISA NAKAZONO
SHIGEKIYO OKUDA
MIKI FUJII

YOSHIO YOSHIMATSU

YUKI MATSUMURA
SINICHIRO NAKAMURA

MICHIIRO SATO

Musique

TAKUMI SAITO
RYO KOIKE

HIROYUKI SAKAMOTO

Conception des niveaux
HAYATO SHIBUYA
NAOKI TAMURA
KAZUTERU SHIBASAKI
MOTOHIRO SHIGA

TETSUYA NITTA

MASAКАZU HIRAYAMA

Animation
TOSHIAKI KONDO

HIDEKI SAITO
RYOJI ABE
IKUO HARIGAI

MASAYUKI FUKUSHIMA
TAKAHIRO KUWAHARA
KENTA KAWANO
YOSHIKATSU YOSHIZAWA
YASUHIKO SHIMIZU

Conception des personnages
HIROHISA KANEKO

YOSHIO HORIUCHI
HIDEAKI TAKAHASHI
KAZUNORI KODAMA
YASUAKI SUZUKI
TATSUYA UCHIDA
NOZOMI FURUTA
MACHIKO HARA

Conception des environnements
ETSUKO AKIYAMA

RIE IIJIMA
YASUOKI INUBUSE
KAORI KOBAYASHI
RIE MOTONARI
MIYUKI MOMOSE
HIROYUKI KATO
TOMOYO SUZUKI

Conception de l'interface utilisateur

MASAYUKI SASAMOTO
YUKI NAKAJIMA
KAZUTOSHI KANKE
TSUYOSHI NIHEI
AKIHIKO KURAMOCHI

KAZUHIRO HIGUCHI

YUKIO MARUYAMA

Cinématiques en temps réel

DAISUKE INARI
SHUICHI OKADA
KAZUHIRO NISHIMURA

Effets visuels

KAZUAKA KATO
NAOKI YAMAMOTO
TAKEHICO KANAOKA
KAZUO OSADA

HIROAKI TAKAHASHI
RIICHIRO KUWABARA

Localization
BRIANNA FORSTER

Voice anglaises
Ryu Hayabusa
Mizuki McCloud
Canna
Ishigami
Cliff
Regent of the Mask
Theodore
LOA Chairman
Lovelace
Momiji
Sandi
Murasama
Joe Hayabusa
Ayano
Capt. Heinlein
Robert T.S.

TROY BAKER
ALLI HILLIS
STEPHANIE SHEH
MICHAEL MCCONNOLIE
JONATHAN LIPOW
JAMES BRINKLEY
JAMIE ALCROFT
NICOLA CLARK
KATE HIGGINS
WEENEELLE
PAUL ELLING
KEONE YOUNG
JOANICE KAWAYE
JOHN CYGAN
ZACH HANKS
AMANDA TROOP

Irene
Kasumi

LAUREN LANDA

Voice supplémentaires

CHRIS SMITH
JB BLANC
KRIS TABORI
MICHAEL GREGORY
PATRICK SEITZ
PAUL ST. PETER
SAM RIEGEL
YURI LOVENTHAL

KIRK THORNTON
GIDEON EMERY

Voice japonaises
Ryu Hayabusa
Mizuki McCloud
Canna
Ishigami
Cliff
Regent of the Mask
Theodore
LOA Chairman
Lovelace
Momiji
Sandi
Omutsu
Genjirō
Capt. Heinlein
Muramasa
Robert T.S.
Joe Hayabusa
Ayano
Obaba

HIDEYUKI HORI
YUKO KAIDA
YUMI SUDO
UNSHO ISHIZUKA
HIROAKI HIRATA
KENYU HORIUCHI
KOUJI YADA
MASUMI KANO
YUKO MINAGUCHI
RIKA KOMATSU
MAI TODOH
MASAHARU SATO
BIN SHIMADA
NORIO WAKAMOTO
WAKANA YAMAZAKI
HIROKO EMORI

Irene
Kasumi

MARIKO SUZUKI
HOUKO KUWASHIMA

Voice supplémentaires

HIROAKU MIYAHARA
HIROMU MIYAZAKI
KEIICHIRO YAMAMOTO
KEIJI HIRAI
KEISUKE BABA
KEITA TOYODA
KOUHEI FUHKUHARA
NOBUNAGA SHIMAZAKI

DAISUKE MATSUBARA
RYOSUKE KANEMOTO

EN COOPÉRATION AVEC

Histoire
MASATO KATO

Réalisateur cinématique
TAKU INOUÉ

CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL
IMAGICAL DIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT
THORIS INC.
FLAME LTD.,
P.J.C.S. CO., LTD.
TRIFORCE CO., LTD.
OFFICE 101

CAPTURE DE MOUVEMENT
JUST CAUSE PRODUCTIONS, INC.
CONCEPTION DES ENVIRONNEMENTS
IMAGICAL DIGITALSCAPE CO., LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.
TECMO KOEI SOFTWARE VIETNAM CO., LTD.
CAPTURE DES MOUVEMENTS DU JEU
NEO AGENCY CO., LTD.

TRADUCTION
Anglais ALT JAPAN, INC.
Français, Italien, Allemand, Espagnol
RUBICON SOLUTIONS, INC.

ENREGISTREMENT DES VOIX
Voix anglaises
CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.
Voix japonaises AONI PRODUCTION

Débogage & finalisation
Vers. japonaise POLE TO WIN CO., LTD.
Vers. nord-américaine & européenne
POLE TO WIN EUROPE
Finalisation SARUGAKUCHO INC.

POLICES DE CARACTÈRES
DYNACOMWARE
KOEI SIGN WORKS CO.

PUBLICATION

Manuel
KEISUKE OKABAYASHI
MINAKO ABE

Artistes
MANABU HORIUCHI
JUNPEI YAMAMOTO
DAISUKE HANOU

Conception web
HIDENOBU KAWABATA
KAITO SAWATARI

Opérations
HIDEYUKI SUZUKI
JINICHI HAMADA

Relations publiques et département marketing
HIROSHI MURAI
HIDEYASU MATSUO
INA LIAU

Développement international
YUKINORI YOKOYAMA
TIMOTHY HORST
INA LIAU

Département de marketing global
HIROSHI SUZUKI
HIDETOSHI NAKATSUKASA
TOMOHIRO TANIMURA

Division de commerce global
HIDEKIYO KOBAYASHI
TAKAHIRO YAMAMOTO
CAROL SUZUKI
TECMO KOEI AMERICA Corporation
AMOS IP
SEAN CORCORAN

TECMO KOEI EUROPE LIMITED
TOM VICKERY
CHIN SOON SUN
MARILENA PAPACOSTA
TECMO KOEI TAIWAN CO., LTD.
SAMMY LIU

Directeur créatif
TOM LEE
Coordination
TOKU AKUTSU

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

ENZYME TESTING LABS INC.
TAIYO ARAMAKI
MANABU KIGUCHI
YURI ITO

ÉQUIPE ORIGINALE NINJA GAIDEN 3
TOUTE L'ÉQUIPE DE Team NINJA

Team NINJA

